

### 3 - TECNOLOGIAS – NA SALA DE AULA E PROJETOS

## KAHOOT ENQUANTO FERRAMENTA PARA A MELHORIA DA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA: O CASO DA PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Paula Miranda - Instituto Politécnico de Setúbal, Sustain.RD center, ESTSetúbal

**PALAVRAS CHAVE:** Tecnologia educacional; Ensino superior; Jogos instrucionais; Kahoot

O recurso à tecnologia como ferramenta didática é cada vez mais importante pela crescente digitalização da sociedade. É fundamental que o ensino superior adote a incorporação da tecnologia em sala de aula como uma boa prática de ensino e aprendizagem. A familiarização dos alunos com recursos tecnológicos facilita a sua transição para um mundo profissional cada vez mais dependente da tecnologia, ao mesmo tempo que lhes permite adquirir as competências essenciais para uma participação ativa numa sociedade digital. Para além disso, os alunos atualmente fazem parte de uma geração, os nativos digitais, que cresceu entre desenvolvimentos tecnológicos e que aprende de forma diferente, pelos estímulos a que está sujeita. Assim, é necessário que o ensino superior se adapte a novas formas de aprender, de maneira a promover o sucesso académico destes alunos e minimizar o seu abandono escolar (Esteves, Pereira, Veiga, Vasco, e Veiga, 2017).

A incorporação de tecnologia em sala de aula pode levar também a um aumento da motivação dos alunos, conducente a uma aprendizagem mais significativa. A implementação de jogos em cenários de aprendizagem, por exemplo, aumenta a participação ativa dos alunos (Curto Prieto, Orcos Palma, Blázquez Tobías, e León, 2019). O recurso a jogos educacionais no contexto da sala de aula eleva a experiência educativa, além do que é praticado tradicionalmente, pelo seu potencial para reduzir distrações dos alunos, traduzindo-se num aumento da qualidade tanto do ensino como da aprendizagem (Licorish, Owen, Daniel e George, 2018). Apesar de muitas vezes a falta de tempo e experiência, e reticências dos professores relativamente ao seu valor pedagógico constituírem impedimentos para a sua implementação, a utilização de jogos educativos em sala de aula é uma estratégia com aceitação crescente no ensino superior pelos benefícios que oferece em termos de envolvimento do aluno e facilitação de feedback imediato (Plump, e LaRosa, 2017). A utilização de jogos em aulas do ensino superior deve ser coerente e estar alinhada com o estilo de aprendizagem peculiar e as necessidades educativas dos estudantes atuais (Esteves, Pereira, Veiga, Vasco, e Veiga, 2017).

Este artigo tem como propósito descrever uma experiência pedagógica centrada em torno da utilização da plataforma Kahoot e explorar os resultados da sua avaliação. A experiência envolveu a unidade curricular de Programação Orientada a Objetos do Curso Técnico Superior Profissional (CTeSP). A experiência consistiu em disponibilizar um kahoot aos alunos, no final de cada aula, pedindo-lhes para responderem a um conjunto de questões. Era apresentada uma

questão e a resposta dos alunos era depois discutida, aproveitando esse momento para esclarecer dúvidas e sublinhar pontos importantes do conteúdo. Só depois deste processo de discussão dos resultados das respostas dadas pelos alunos, era possível progredir para a questão seguinte. Os alunos tinham a possibilidade de aceder ao Kahoot através de computador ou de SmartPhone. A experiência foi avaliada posteriormente recorrendo a questionários distribuídos pelos alunos. Os resultados da análise dos questionários revelaram, de forma geral, a satisfação dos alunos com a utilização deste recurso em sala de aula.

Kahoot é uma ferramenta educativa online e gratuita, com mais de 30 milhões de utilizadores mundialmente, que pode ser utilizada de forma intuitiva para aumentar o envolvimento do aluno na aula e torná-la mais ativa. Os alunos podem participar em sondagens, no Kahoot, de forma anónima, o que pode aumentar o seu envolvimento. Para além disso, o facto de se obter feedback quanto às respostas dos alunos, em tempo real, permite aos professores adaptar a aula em conformidade com o conhecimento demonstrado nos quizzes (Plump, e LaRosa, 2017). Kahoot possibilita a utilização de quizzes, debates e sondagens e tem a vantagem de ser de fácil utilização e de não necessitar de ser previamente instalada (Guimarães, 2015). O uso de Kahoot no ensino superior estende-se a várias disciplinas, nomeadamente matemática, línguas, física e engenharia. A implementação de Kahoot em aula, pode levar ao aumento da assiduidade dos alunos e da sua participação. Kahoot pode, ainda, aumentar a colaboração entre os alunos, uma vez que tanto pode ser usado individualmente ou em equipa (Esteves, Pereira, Veiga, Vasco, e Veiga, 2017).

Vários estudos, centrados na utilização de Kahoot no ensino superior demonstram uma aceitação geral por parte dos alunos (Plump, e LaRosa, 2017), nomeadamente em termos de: entretenimento, eficiência, capacidade para oferecer feedback (Ismail, & Mohammad, 2017); aperfeiçoamento da qualidade da aprendizagem em sala de aula, aumento do envolvimento e motivação dos alunos, melhoria da experiência educativa (Licorish, Owen, Daniel, e George, 2018); aumento do interesse dos alunos pela aula e da sua ambição relativamente ao sucesso académico (Bicen, e Kocakoyun, 2018); maior empenho em termos de envolvimento com o material do curso, mais assiduidade, melhor desempenho académico e um maior cumprimento dos trabalhos atribuídos pelo professor (Subhash, e Cudney, 2018).